

**PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM PENINGKATAN MINAT
BELAJAR SISWA DI SMP ISTANA HATI BINJAI**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memenuhi Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

Saipul Ashari Pane
1901020274



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2022

PERSEMBAHAN

*Karya Jelmiah Jni Dipersembahkan Kepada Kedua Orangku Dan Jstri Tercintaku Yang
Menjadi Garda Terdepat Dalam Membantu Karya Jelmiah Jni.*

Ayahanda Muhammad Lan Pane

Jbunda Darpia Siregar

Jstri Tercinta Humairoh S.Pd

Tak Lekang Senantiasa Memberikan Doa Demi Kesuksesan & Keberhasilan Bagi Diriku

Motto

Jalani Hidup Apa Adanya

Untuk Mendapatkan Ridhonya Ilahi



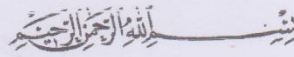
UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
http://fai@umsu.ac.id | fai@umsu.ac.id | umsumedan | umsumedan | umsumedan



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Dr. Rizka Harfiani, M.Psi
Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Akrim, M.Pd

Nama Mahasiswa : Saipul Ashari Pane
Npm : 1901020274
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa di SMP Istana Hati Binjai

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
29/7.23	- Pembacaan spani pemb - Pembacaan pustaka yang sudah - tebal minimal 60 halaman - Referensi minimal 50 buku	AP	
22/8.23	- Pembacaan pengantar & petunjuk daftar pustaka. - Substansi lampiran-lampiran - Substansi referensi minimal 30	AP	

Medan, 29 Juli 2023

Diketahui/Dijetujui
Dekan



Muhammad Qorib, MA

Diketahui/ Disetujui
Ketua Program Studi

Rizka

Dr. Rizka Harfiani, M.Psi

Pembimbing Skripsi

Akrim

Prof. Dr. Akrim, M.Pd



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH.
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Dr. Rizka Harfiani, M.Psi
Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Akrim, M.Pd

Nama Mahasiswa : Saipul Ashari Pane
Npm : 1901020274
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa di SMP Istana Hati Binjai

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
28/10-23	Ace sidang munaqosah	AP	

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai di berikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat di setujui untuk di pertahankan dalam ujian skripsi oleh :

NAMA MAHASISWA : Saipul Ashari Pane
NPM : 1901020274
PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam
JUDUL SKRIPSI : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa di SMP Istana Hati Binjai

Binjai, 29 Juli 2023

Pembimbing

Prof. Dr. Akrim, M.Pd

**DI SETUJUI OLEH:
KETUA PROGRAM STUDI**

Dr. Rizka Harfiani, M.Psi

Dekan,



Dr. Muhammad Qorib, MA

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

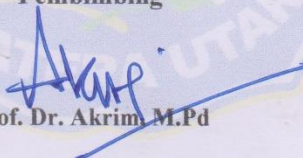
Skripsi ini disusun oleh

NAMA MAHASISWA : Saipul Ashari Pane
NPM : 1901020274
PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam
JUDUL SKRIPSI : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa di SMP Istana Hati Binjai


Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi

Medan, 29 Juli 2023

Pembimbing


Prof. Dr. Akrim, M.Pd

**DI SETUJUI OLEH:
KETUA PROGRAM STUDI**


Dr. Rizka Harfiani, M.Psi

Dekan,



Dr. Muhammad Qorib, MA

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa di SMP Istana Hati Binjai

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat – Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

SAIPUL ASHARI PANE
NPM : 1901020274

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Pembimbing


Prof. Dr. Akrim, M.Pd

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar
Hal : Skripsi

Medan, 23 Juli 2023

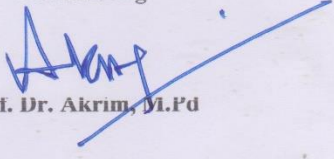
**Kepada Yth: Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di
Medan**

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa **Saipul Ashari Pane** yang berjudul **"Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa di SMP Istana Hati Binjai"**. Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan di ajukan pada sidang Munaqasah untuk mendapat gelar Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU. Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing


Prof. Dr. Akrim, S.Pd

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa di SMP Istana Hati Binjai

SKRIPSI

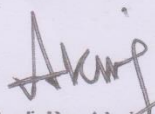
*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat – Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

SAIPUL ASHARI PANE
NPM : 1901020274

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Pembimbing


Prof. Dr. Akrim, M.Pd

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas
Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

Nama Mahasiswa : Saipul Ashari Pane
NPM : 1901020274
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : VIII
Tanggal Sidang : 21/09/2023
Waktu : 09.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dr. Amini, M.Pd
PENGUJI II : Dr. Junaidi, M.Si



PANITIA PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Dr. Zailani, MA



Unggul | Cerdas | Percaya

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Saipul Ashari Pane
NPM : 1901020274
Jenjang Pendidikan : SMK
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul **Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa Di Smp Istana Hati Binjai** Menyatakan karya asli saya, jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarism, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 15 Agustus 2023

Yang Menyatakan



Saipul Ashari Pane

ABSTRAK

Saipul Ashari Pane, Npm : 1901020274. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa Di Smp Istana Hati Binjai Skripsi.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Kualitatif. Instrument penelitian menggunakan observasi dan dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data-data tentang pemanfaatan aplikasi *quizizz* lalu menganalisis pemanfaatan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Sumber data yang diperoleh dari skripsi ini yaitu dengan menganalisis 10 jurnal atau artikel karya ilmiah yang berhubungan dengan pemanfaatan aplikasi *quizizz*. Dari hasil analisis data yang diperoleh di hasil penelitian sebelumnya menyatakan bahwa pemanfaata aplikasi *quizizz* sangat layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar. Ini terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran. Perkembangan ini yang diharapkan oleh semua guru terhadap siswa yang ada dikelas. Tentu ini sangat menjadi hal yang diinginkan oleh setiap peneliti dan manfaat aplikasi *quizizz* ini ternyata sangat besar terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh setiap siswa. Sangat diharapkan media-media pembelajaran lain dapat muncul dan digunakan oleh setiap tenaga didik diseluruh dunia untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan mengikuti perkembangan tekhnologi yang semakin canggih dan memiliki nilai guna yang tinggi.

Kata Kunci : Aplikasi Quizizz, Minat Belajar.

ABSTRACT

Saipul Ashari Pane, Npm : 1901020274. Utilization of the Quizizz Application as a Learning Media for Islamic Religious Education in Increasing Students' Interest in Learning at SMP Istana Hati Binjai Thesis.

This research was conducted using qualitative methods. The research instrument used observation and documentation was carried out by collecting data about the use of the Quizizz application and then analyzing the use of the Quizizz application in increasing students' interest in learning. The source of data obtained from this thesis is by analyzing 10 journals or scientific articles related to the use of the Quizizz application. From the results of data analysis obtained in previous research, it is stated that the use of the Quizizz application is very suitable for increasing interest in learning. This is evident from the results of research conducted by previous researchers who used the Quizizz application as a learning medium. This development is expected by all teachers for students in class. Of course, this is something that every researcher wants and the benefits of the Quizizz application are very large for the learning carried out by each student. It is hoped that other learning media can emerge and be used by every student throughout the world to increase students' interest in learning by keeping up with technological developments that are increasingly sophisticated and have high use value.

Keywords: Quizizz Application, Interest in Learning.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur saya ucapkan kepada kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan proposal yang berjudul **“Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa di SMP Istana Hati Binjai”** dan tidak lupa juga shalawat beriring salam saya panjatkan kepada baginda nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita kealam terang benderang yang diridhoi Allah SWT dan selalu kita harapkan syafaatnya diyaumul akhir kelak.

Adapun yang ingin penulis persembahkan disini adalah berupa ucapan rasa syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan baik bentuk moril maupun materil. Untuk itu penulis ucapkan ribuan terima kasih kepada Orang Tua yang selama ini telah mendo’akan, dan memberikan dukungan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa segala upaya yang penulis lakukan dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terlaksanakan dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan berbagai pihak, untuk itu izinkan penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

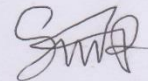
1. Bapak Dr. H. Agussani, MAP selaku Bapak Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Zailani, MA selaku Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Riska Harfiani, M.Psi selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara..

5. Bapak Prof. Dr. Akrim, M.Pd selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Ibu Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Seluruh Staf Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Kepada Istri yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini hingga selesai yaitu Humairoh dan anak yang selalu mendoakan didalam kandungan.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih dan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi peneliti maupun pembaca lainnya dalam usaha peningkatan mutu pendidikan dimasa yang akan datang. Amin ya Rabbal 'Alamin

Wassalammu'alaikum Wr. Wb

Medan, 01 September 2023



Saipul Ashari Pane

DAFTAR ISI

Abstrak.....	i
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi	v
Daftar Tabel.....	viii
Daftar Gambar	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORITIS	9
A. Kajian Pustaka	9
1. Minat Belajar.....	9
a. Pengertian Minat	9
b. Minat Belajar.....	9
2. Media Pembelajaran	10
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	10

3. Quizizz	13
4. Materi Pembelajaran	20
a. Alur Perjalanan Dakwah di Nusantara	20
b. Cara-Cara Dakwah di Nusantara	22
c. Kerajaan-Kerajaan Islam di Nusantara.....	23
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	26
C. Kerangka Pemikiran	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Pendekatan Penelitian	29
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	29
1. Lokasi	29
2. Waktu	29
C. Sumber Data dan Penelitian	29
D. Teknik Pengumpulan Data	30
E. Teknik Analisa Data.....	30
1. Analisis Inferensial.....	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31
A. Pemanfaatan Aplikasi <i>Quizizz</i> sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa	31
B. Menggunakan pemanfaatan aplikasi <i>Quizizz</i> sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa	32

C. Deskripsi Lokasi Penelitian	33
D. Paparan Hasil Data Penelitian	34
E. Aspek Yang Mempengaruhi Minat Belajar.....	43
1. Aspek Materi	45
2. Aspek Tampilan Antar Muka.....	46
3. Aspek Perangkat Lunak	46
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Kesimpulan	48
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	52

DAFTAR TABEL

Daftar Tabel 1.1 Rekapitulasi Kumpulan Data Minat Belajar Siswa4

Daftar Tabel 4.2 Rekapitulasi Kumpulan Data Minat Belajar Siswa31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual..... 28

Gambar 4.2 Aspek Pengamatan..... 44

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan di setiap negara. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran (Ilham, 2020).

Terdapat sebuah pertanyaan penting yang menarik untuk dikaji dalam mengawali bab ini. Pertanyaan tersebut adalah hal apa yang terjadi jika proses pembelajaran tidak efektif? Jika hal tersebut terjadi, tentunya akan memakan banyak waktu, tenaga dan biaya sementara tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dan akan terjadi kesalahpahaman antara pendidik dan peserta didik. Beberapa masalah yang sering timbul adalah terkadang pendidik kurang kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran. Mereka cukup puas dengan metode konvensional sehingga peserta kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Mereka mengandalkan metode ceramah konvensional sehingga proses belajar mengajar di kelas sangat membosankan.

Kasus-kasus di atas masih sering dijumpai dalam proses pembelajaran hingga saat ini. Akibatnya peserta didik akan merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Mereka merasa proses pendidikan formal seolah-olah seperti penjara karena tidak bisa memunculkan semangat belajar. Apalagi banyak peserta didik yang sering bolos tanpa merasa bersalah. Fenomena ini menyebabkan peserta didik sebagai objek atau robot yang harus dipenuhi

dengan berbagai materi, sehingga peserta didik tidak akan merasa nyaman di dalam kelas.

Dalam perspektif berbagai macam teori-teori belajar menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang baik adalah peserta didik tidak hanya sebagai objek, tetapi juga sebagai subjek, sehingga jika hal tersebut terjadi maka diharapkan peserta didik akan lebih aktif sehingga termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan memahami penjelasan yang diberikan (Hasan et al., 2021)

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal salah satunya adalah minat siswa dalam belajar, jika minat belajar yang dimiliki siswa rendah maka sangat diwajarkan hasil belajar siswa juga ikut rendah dan begitu juga sebaliknya jika minat belajar yang dimiliki siswa tinggi maka sangat diwajarkan pula jika hasil belajar siswa tinggi. Minat merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar siswa.

Ada banyak hal yang membuat minat belajar siswa ini muncul, salah satunya ialah penggunaan media yang digunakan oleh pendidik saat sedang melaksanakan proses pembelajaran. Setiap siswa tentunya sangat bosan jika seorang pendidik hanya mampu menggunakan media yang terpaku pada salah satu media saja, bahkan ada pendidik yang masih saja tidak menggunakan media saat melaksanakan proses pembelajaran. Tentunya ini sangat akan membosankan, terlebih lagi saat ini hampir setiap peserta didik sudah memiliki sebuah *Handphone* dan hal ini merupakan peluang besar agar anak-anak dapat menggunakan *handphone* sebagai media belajar.

Dengan adanya *handphone* yang dimiliki siswa, tentu itu harus dimanfaatkan oleh pendidik untuk mengambil nilai gunanya. Contohnya seperti menggunakan *handphone* sebagai media pembelajaran, tentu mereka akan tertarik dengan perubahan tersebut. Mereka akan jauh lebih bisa dikuasai sebab *handphone* yang mereka miliki itu ikut serta dalam proses pembelajaran sebagai media. Pendidik menjadi seseorang yang harus bisa memandu mereka ke arah yang lebih baik.

Di dalam *handphone* yang dimiliki siswa ada banyak hal yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, salah satunya ialah menggunakan aplikasi *quizizz* yang bisa diunduh pada setiap *handphone*. Dengan adanya aplikasi tersebut yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran tentunya ini akan dapat merubah proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih mengasyikkan. Sebab mereka bisa berbaur dengan *handphone* yang mereka memiliki dan disana mereka akan melihat banyak fitur yang sangat menarik untuk diketahui.

Semakin tingginya kecanggihan teknologi tanpa disadari ini merupakan sebuah peluang besar untuk para pendidik dapat berkarya, bahkan ini merupakan sebuah celah untuk bisa menjadi seorang pendidik yang profesional dengan menggunakan berbagai macam media berbasis teknologi. Bukan hanya membangkitkan minat belajar siswa tetapi juga menambah minat pendidik untuk semakin lebih baik dalam menciptakan sebuah proses pembelajaran yang menarik. Pendidik tentunya dapat berkreasi dengan menggunakan laptop atau computer yang tersedia di sekolah.

Quizizz merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Aplikasi *Quizizz* ini masih jarang digunakan dan bahkan belum digunakan oleh sebagian guru di Indonesia. Adanya aplikasi *Quizizz* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menambah semangat siswa dalam menjalani proses pembelajaran. Di dalam aplikasi *quizizz* ini memiliki banyak fungsi yang bukan hanya menjadi ruang kelas, tetapi bisa juga menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang telah dikumpulkan dan siswa pun dapat melihat hasil jawaban yang dimilikinya secara langsung pada layar *handphone* atau computer yang digunakan.

Dengan memanfaatkan aplikasi *quizizz* yang ada tentunya ini dapat memanfaatkan nilai guna dari *Handphone* yang dimiliki siswa agar mereka dapat mengetahui fungsi dari penggunaan *Handphone* sebagai alat media pembelajaran dan pendidik pun dapat merubah proses pembelajaran dari yang tidak menggunakan media akhirnya merubah menjadi menggunakan media

pembelajaran yang dapat menambah minat belajar siswa. Berdasarkan hasil uraian-uraian diatas, mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul “Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa”

Penelitian ini difokuskan pada upaya Guru pendidikan agama islam dalam meningkatkan minat belajar siswa yang dimiliki melalui pemanfaatan aplikasi *quizizz* dengan penggunaan *Handphone* yang dimiliki siswa dan computer yang tersedia disekolah bagi siswa yang tidak memiliki *Handphone*. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 20 Oktober dengan guru mapel Agama Islam yang bernama “Bapak Rivai Ardani SH” yang mengatakan bahwa penggunaan *Handphone* sebagai sarana pembelajaran tentu mendukung pembelajaran anak-anak agar semakin menarik digunakan, disekolah tersebut juga sering menggunakan beberapa media pembelajaran *online* yang sering digunakan sebagai akses pembelajaran peserta didik. Anak-anak sangat gemar mempelajari tentang Agama Islam, untuk itu sangat mudah dalam peningkatan minat siswa kali ini dengan menggunakan media *Quizizz* pada pembelajara.

Untuk itu peneliti mendapatkan hasil Rekapitulasi Kumpulan Data Minat Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran Agama Islam, yang dimana dapat dijadikan perbandingan dari sebelum pembelajaran menggunakan *Quizizz* dengan pembelajaran yang sudah menggunakan *Quizizz*.

Tabel 1.1

Rekapitulasi Kumpulan Data Minat Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran Agama Islam

Kelas IX SMP ISTANA HATI BINJAI Tahun Ajaran 2023

No	Siswa IX	Nilai	Presentase	Keterangan
1.	25 Orang	≥ 75	75%	Minat Belajar Agama

Islam				
2.	8 Orang	≤ 75	25 %	Tidak Minat Belajar Agama Islam
Jlh	33 Orang		100%	-

Sumber : guru bidang study

Untuk meningkatkan hasil presentase diatas, guru dapat menggunakan beberapa trik yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan tekhnologi yang ada, dimana hal itu dapat membuat pembelajaran mereka aktif dan kreatif dengan menggunakan Handphone masing-masing sehingga mereka menjadi tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan dapat menghentikan penggunaan social media yang tidak memiliki manfaat secara berlebihan. Dalam hal ini saya selaku peneliti memilih untuk menggunakan media yang menggunakan alat bantu internet, dimana peserta didik akan diberi kesempatan bergabung dengan temannya dan saling berkontribusi untuk menggunakan Handphone yang dimilikinya.

Saya selaku peneliti memilih bantuan media aplikasi Quizziz untuk dapat membuat siswa semakin lebih tertarik belajar dan agar dapat memanfaatkan secara positif dari adanya revolusi industry 4.0 dengan sebaik-baiknya. Siswa akan diminta untuk berdiskusi terlebih dahulu mengenai materi yang dibahas secara bersama-sama dengan guru. mereka akan saling bercerita tentang materi, lalu setelah itu mereka akan sibuk mencari informasi mengenai jawaban dari pertanyaan yang ada di Quizziz. Mereka akan didudukkan secara berkelompok agar mereka bisa saling berlomba dalam mengerjakan perintah yang diberi oleh guru.

Guru akan memantau setiap kelompok dan membantu kelompok yang sedang mengalami kesulitan dalam mengerjakan. Tugas didalam Quizziz merupakan tugas yang dikerjakan secara individual, namun mereka dapat mengerjakan secara berdiskusi dan saling mencari informasi secara bersama sebelum memulai penggunaan quizziz. Di dalam quizziz tertera waktu pada masing-masing soal yang telah ditentukan oleh guru. Soal yang akan dikerjakan oleh mereka sama, namun acak

dalam pengerjaan yang dilakukan. Hal ini tentunya akan membuat mereka lebih menghargai waktu dan fokus kepada handphone masing-masing demi mendapatkan nilai terbaik. Disini peneliti juga memberikan pertanyaan yang berkarakter hots sehingga dapat lebih membuat mereka penasaran dan dapat menumbuhkan rasa ingin menyelesaikan secara cepat, dikarenakan waktu yang ada pada soal telah ditentukan.

Dengan quizizz berkarakter hots pembelajaran akan terasa lebih menegangkan namun tetap santai dalam pengerjaan, sangat baik dampaknya terhadap hasil belajar jika peserta didik benar-benar memahami materi yang diajarkan sebelum melakukan pengerjaan soal di quizizz. Adanya revolusi industry 4.0 ini dapat mempermudah proses pembelajaran dan dengan adanya handphone pada masing-masing siswa tentunya ini akan mempermudah proses pembelajaran serta dengan adanya penggunaan quizizz berkarakter hots tentunya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk meningkatkan Minat belajar siswa yang mempengaruhi hasil belajar siswa ini menginspirasi saya selaku peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa Di Smp Istana Hati Binjai”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apa manfaat Aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa?
2. Apakah dengan menggunakan pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa?
2. Bagaimana dengan menggunakan pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui manfaat aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran siswa
2. Mengetahui Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa di Smp Istana Hati Binjai

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a) Bagi Peneliti

Sebagai bahan kajian lebih lanjut oleh peneliti dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan khususnya mengenai peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan pemanfaatan media aplikasi *Quizizz*.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan dan tambahan wawasan bagi sekolah tentang peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan pemanfaatan media aplikasi *Quizizz*.

- b) Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dan tambahan wawasan bagi guru yang tentunya dapat membuat guru menjadi lebih baik kedepannya yang berhubungan dengan peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan pemanfaatan media aplikasi *Quizizz*.

c) Bagi Pembaca

Sebagai bahan masukan dalam penyusunan proposal pada suatu hari dan tentunya dapat menambah wawasan bagi setiap orang yang membacanya. Semakin banyak membaca maka akan semakin meningkatlah kemampuan pada diri seseorang.

d) Bagi Peserta Didik

Menambah wawasan peserta didik tentang sumber belajar yang berbeda dan menarik, serta menambah pengetahuan bagi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran

F. Sistematika Penulisan

Agar skripsi ini terurai sedemikian rupa, penulis membagikan beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I : Pendahuluan, mengkaji tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penelitian.
2. BAB II : Landasan teoretis, yang menguraikan tentang metode pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* minat belajar, kerangka berpikir, dan kajian terdahulu.
3. BAB III : Metode penelitian, yang menguraikan tentang rancangan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, sumber data, desain penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan, indikator keberhasilan.

BAB II

LANDASAN TEORIS

A. Kajian pustaka

1. Minat Belajar

a. Pengertian minat

Minat pada dasarnya merupakan perhatian yang bersifat khusus. Siswa yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran, perhatiannya akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Pengertian Minat menurut Slameto (2010 : 180). Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa kaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Rina Dwi Muliani & Arusman, 2022). Menurut Crow and Crow bahwa minat berhubungan dengan gaya yang mendorong seseorang yang menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri (Fadillah, 2016). Minat secara terminologi adalah sikap jiwa seseorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, emosi) yang tertuju pada sesuatu dalam hubungan itu unsur perasaan yang terkuat. Perasaan itu biasanya akan menimbulkan minat apalagi bila diperkuat dengan sikap positif, minat akan berkembang lebih baik (Dengan et al., 2018). Minat diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan. Berdasarkan pendapat di atas apabila siswa berminat terhadap sesuatu maka siswa tersebut cenderung untuk member perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya dan mengikuti kegiatan yang dilakukan.

b. Minat Belajar

Nasution (2008 : 46) bahwa ketekunan belajar ini bertalian dengan sikap dan minat terhadap pelajaran. Bila suatu pelajaran tidak menarik minat seseorang karena sesuatu hal, maka ia segera menyampingkannya jika menemukan kesulitan. Sebaliknya, jika suatu tugas menarik karena

memberikan hasil yang menggembirakan, ia cenderung untuk memberikan waktu yang lebih banyak untuk tugas itu (199-Article Text-467-2-10-20160906, n.d.). Minat Belajar mempengaruhi hasil belajar tidak diragukan lagi. Kalau seseorang tidak berminat dalam mempelajari sesuatu tidak dapat diharapkan berhasil dengan baik dalam mempelajari sesuatu. Menurut Sardiman (2001:74) “Minat merupakan suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri kebutuhannya sendiri” (Astuti, 2015). Pengertian minat menurut bahasa (Etimologi), ialah usaha dan kemauan untuk mempelajari (Learning) dan mencari sesuatu. Secara terminologi, minat adalah keinginan, kesukaan dan kemauan terhadap sesuatu hal (Astuti, 2015). Minat belajar merupakan tenaga penggerak yang dipercaya ampuh dalam proses belajar. Oleh sebab itu, sudah semestinya pengajaran memberi peluang yang lebih besar bagi perkembangan minat seorang peserta didik. Minat erat sekali hubungannya dengan perasaan suka dan tidak suka, tertarik atau tidak tertarik. Minat belajar adalah perasaan senang, suka dan perhatian terhadap usaha untuk mendapat ilmu pengetahuan. Dalam kegiatan belajar, siswa di sekolah mempelajari berbagai ilmu pengetahuan dan diusahakan agar semua siswa mendapatkan nilai yang bagus yang tentunya dapat dicapai dengan memiliki minat belajar yang tinggi.

2. Media Pembelajaran

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran (Hasan et al., 2021) Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas

program instruksional(Sujarweni, 2017). Dari gabungan antara media dengan pembelajaran dapat diartikan bahwasannya media pembelajaran adalah alat penyaluran informasi yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran yang dilakukan siswa sedang berlangsung. Dampak positif media pembelajaran secara umum adalah memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa. Tujuannya membantu siswa dapat belajar secara optimal. Dari hasil penelitian ini penulis dapat mengidentifikasi ada 8 (delapan) manfaat media dalam proses- belajar dan mengajar yaitu :

1. Penyampaian materi perkuliahan dapat diseragamkan; melalui media, penafsiran yang bergam dapat direduksi dan disampaikan kepada mahasiswa secara seragam. Setiap mahasiswa yang melihat atau mendengar uraian tentang suatu ilmu melalui media yang sama akan menerima informasi yang persis sama seperti yang terima teman-temannya.
2. Proses Belajar dan mengajar menjadi lebih menarik; penggunaan media dapat membangkitkan keingintahuan siswa, merangsang mereka untuk berinteraksi yang menyentuh objek kajian pelajaran, membantu mereka mngkonkretkan sesuatu yang abstrak. Secara ringkas, media dapat membantu dosen menghidupkan suasana kelas, tidak monoton dan membosankan.
3. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif ; jika dirancang dan dipilih dengan benar, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa. Namun dengan menggunakan media, para guru dapat mengatur kelas mereka sehingga bukan hanya mereka sendiri yang aktif, tetapi juga siswa.
4. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi ; seringkali terjadi, para guru terpaksa menghabiskan waktu cukup banyak untuk menjelaskan pokok pelajaran. Padahal hal itu tidak perlu terjadi jika

guru mau mengunakan media pembelajaran untuk membahas materi pembelejaran.

5. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan: penggunaan media pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar-mengajar lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran secara mendalam dan utuh.
6. Proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja ; Media pepbelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar di mana saja, dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru.
7. Sikap positif siswa terhadap bahan belajar maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan. Dengan mengunakan media, proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu.
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif; pertama; guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan mereka bila menggunakan media dalam proses belajar mengajar, kedua, dengan mengurangi uraian verbal (lisan), guru dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek-aspek lain dan ketiga, peran guru tidak lagi menjadi sekedar “pengajar”, tetapi juga sebagai konsultan, penasehat, atau manajer dalam proses belajar-mengajar.

Pendapat diatas didukung oleh Kemp & Dayton (dalam Muhson, 2010:4) mengidentifikasikan beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu: penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. manfaat media dalam pembelajaran yaitu

- Meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar (rate of learning),
- Memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual,
- Memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah.
- Pengajaran dapat dilakukan secara mantap.
- Meningkatkan terwujudnya kedekatan belajar (immediacy learning).
- Memberikan Penyajian pendidikan lebih luas (Ely dalam Mahnun, 2012: 27),(Abdul Istiqlal, 2018)

3. *Quizizz*

a. Pengertian *Quizizz*

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *Quizizz*, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi lainnya, *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan 13lter menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan meminat mereka belajar. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat pantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan ini aplikasi membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasipeserta didik.

b. Cara Mengakses *Quizizz*

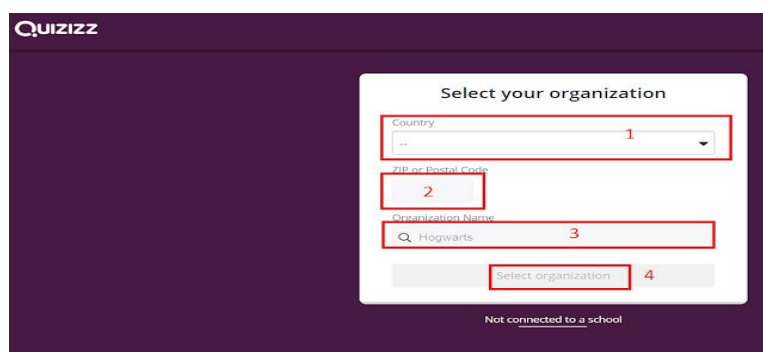
A. Cara Membuat akun di *Quizizz*

a. Cara Membuat akun di *Quizizz.com*

1. Masuk ke situs <https://Quizizz.com/>
2. Klik sign up (Kita bisa sign up dengan menggunakan akun google, atau dengan memasukkan email kita)
3. Setelah berhasil sign up, silakan klik a teacher
Perhatikan gambarikut ini!



4. Pilih Negara, Masukkan kode pos, Masukkan nama sekolah secara manual dengan cara klik can't find your organization, Klik add organization danKlik continue.

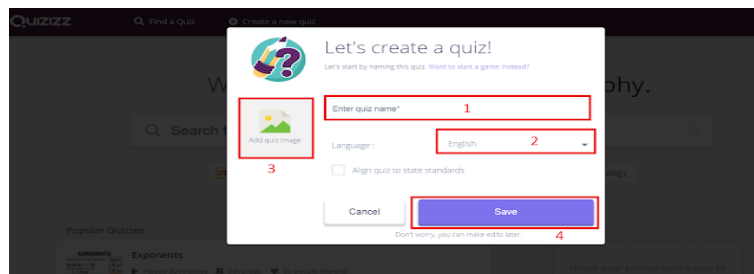


5. Sampai di sini, kita telah sukse membuat akun di *Quizizz.com*.

B. Cara Membuat soal di *Quizizz.com*

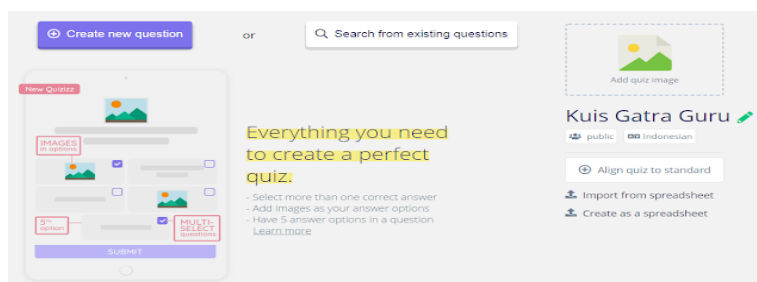
Setelah selesai membuat akun, langkah selanjutnya adalah membuat soal di *Quizizz.com*. Untuk itu, ikuti langkah-langkah di bawah ini!

- a. Klik open quiz creator
- b. Perhatikan gambar berikut!

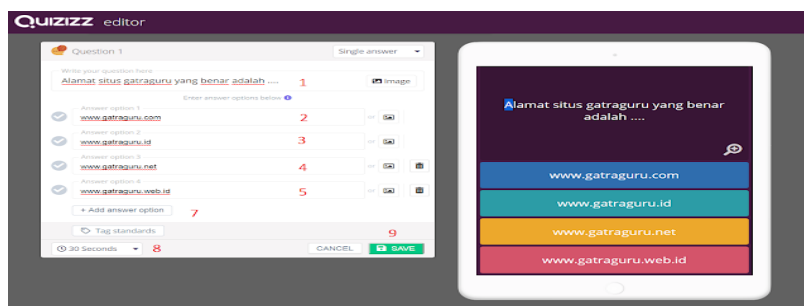


Keterangan :

1. Masukkan nama kuis yang akan dibuat. Misalkan “Kuis Gatra Guru”
 2. Pilih bahasa yang digunakan dalam kuis.
 3. Masukkan gambar untuk kuis. Gambar ini boleh diisi, boleh tidak.
 4. Setelah selesai, klik save.
- c. Klik create new question untuk mulai membuat soal.



- d. Kita akan dibawa ke halaman seperti di bawah ini. Silakan isikan sesuai dengan keterangan dibawah!



Keterangan :

Single answer adalah soal dengan satu jawaban benar.

Multy select, adalah soal dengan jawaban benar lebih dari satu.

1. Untuk membuat soal
2. Untuk pilihan 1
3. Untuk pilihan 2
4. Untuk pilihan 3
5. Untuk pilihan 4
6. Untuk menghapus pilihan tinggal menekan ikon tong sampah. Untuk jawaban yang benar, silakan klik tanda centang di sebelah kiri sampai berwarna hijau.
7. Untuk menambah option jawaban
8. Untuk mengatur waktu menjawab bisa dipilih 5, 10, 15, 20, dst (waktu dalam detik)
9. Jika semua sudah selesai, klik save.

Tampilan layar disebelah kanan adalah tampilan soal yang akan muncul di *HANDPHONE* siswa.

- e. Silahkan buat soal sebanyak yang diinginkan. Jika sudah, silahkan klik finish quiz kemudian isi grade dan choose relevance subject.

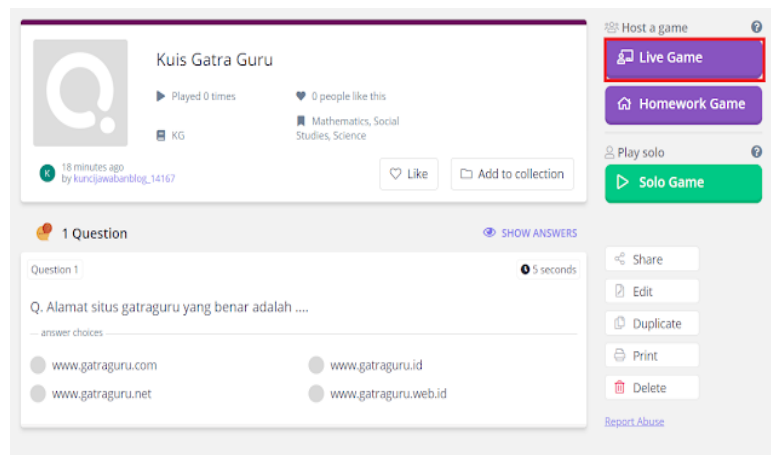
Grade : Untuk siswa kelas berapa

Choose relevance subject : silahkan pilih kuis kita tentang apa.

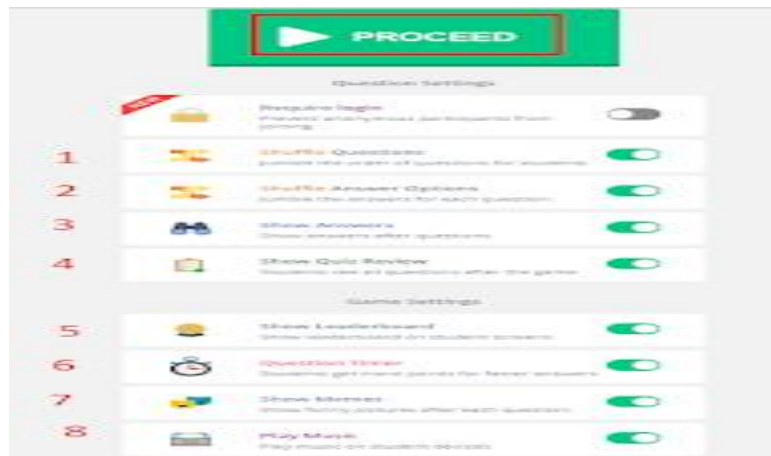
C. Cara memberikan soal *Quizizz.com* kepada siswa.

Setelah kuis selesai dibuat, langkah kita selanjutnya adalah memberikan kuis tersebut kepada siswa. Berikut langkah yang harus dilakukan agar kita bisa memberikan kuis tersebut kepada siswa.

a. Klik live game



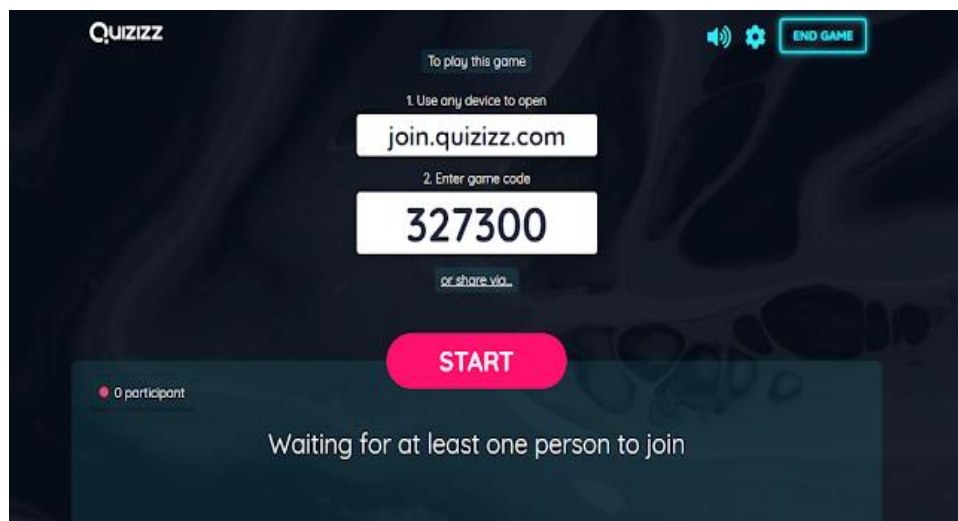
b. Silakan melakukan pengaturan seperti di bawah ini!



Keterangan

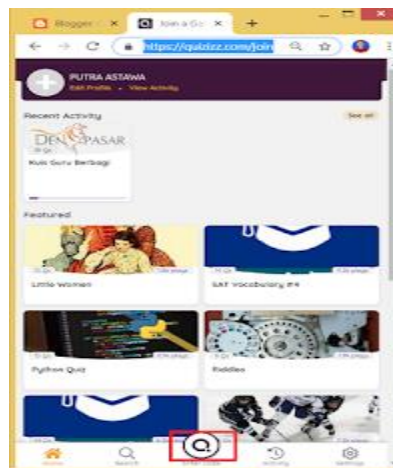
1. Jika berwarna hijau, pertanyaan akan diacak. (buat berwarna hijau)
2. Jika berwarna hijau, jawaban akan diacak. (buat berwarna hijau)

3. Jika berwarna hijau, setelah selesai siswa akan diperlihatkan jawaban yang benar. (buat berwarna hijau)
- c. Kalau sudah selesai silakan tekan proceed, maka kuis sudah siap diberikan kepada siswa. Mintalah siswa untuk mengetik *join.Quizizz.com* di browser *HANDPHONE*nya.



D. Cara join di kuis online *Quizizz.com*

- a. Masuk ke *join.Quizizz.com*, kemudian klik ikon join. Perhatikan gambar di bawah ini!



Minta siswa memasukkan game code, kemudian memasukkan nama mereka.

Siswa yang telah bergabung akan terlihat di layar laptop guru. Kuis bias simulai setelah seluruh siswa bergabung di dalam kuis. Guru hanya tinggal klik start.

B. Kelemahan dan Kelebihan Quizizz

a. Kelebihan Quizizz

- Bagi guru, mudah untuk membuat soal Artinya soal yang sudah dibuat oleh guru dalam bentuk arsip soal tinggal pindah saja (coppaste), hindari soal coppaste dari orang lain, sebab boleh jadi ada siswa yang pernah melihat. Hal ini biasanya kalo siswa sudah tahu guru menggunakan Quizizz mereka akan mencari tahu atau searching melihat macam – macam soal di Quizizz (guru perlu kreatif-minimal soal arsip yang sudah dibuat sendiri)
- Perankingan siswa dengan mudah Setiap siswa yang menjawab soal dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang diperoleh dalam satu soal dan juga mendapat ranking berapa dalam menjawab soal tersebut
- Koreksi otomatis Jika siswa menjawab salah satu pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar
- Tinjau pertanyaan Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan Review Question untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih dan
- Soal yang berbeda setiap siswa Dalam pengerjaan kuis, setiap siswa mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan siswa lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk Homework/PR sehingga daftar soalnya diacak dan setiap siswa, soal yang muncul berbeda-beda. Selain itu, kelebihan-kelebihan tersebut terdapat juga kekurangan media pembelajaran Quizizz ini.

b. Kekurangan Quizizz

- a. Siswa dapat membuka tab baru, artinya siswa dapat masuk dengan akun lain jika siswa memiliki dua akun email
- b. Susah dalam mengontrol siswa ketika membuka tab baru

- c. Siswa bisa jadi akan turun berjuang walaupun dia sudah mengerjakan/menjawab semua soal yang ditanyakan, hal ini dikarenakan “masalah waktu”, artinya kecepatan siswa mengerjakan soal akan memperoleh nilai yang besar sehingga mempengaruhi peringkatnya; dan
- d. Akan menjadi kendala jika ada beberapa siswa yang terlambat bergabung. Terlepas dari kekurangan dan kelebihan aplikasi *Quizizz* yang dimiliki, Penggunaan *Quizizz* sangat mudah. Kuis interaktif ini memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Bisa juga ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan anda.

4. Materi Pembelajaran

A. Alur Perjalanan Dakwah di Nusantara

Sejak zaman pra sejarah, penduduk Nusantara dikenal sebagai pelayar-pelayar tangguh yang sanggup mengarungi samudera lepas. Menurut catatan sejarah, pada awal masehi sudah ada jalur pelayaran dan perdagangan antara kepulauan Indonesia dengan berbagai daerah di Asia Tenggara. Wilayah Nusantara yang menjadi lintasan penting perdagangan adalah wilayah Nusantara bagian barat, yakni Malaka dan sekitarnya. Daerah tersebut sudah terkenal sejak zaman dahulu karena kaya akan hasil bumi. Daerah tersebut kemudian menjadi perlintasan para pedagang Cina dan India.

Sementara itu pelabuhan-pelabuhan penting di Sumatera dan Jawa antara abad ke-1 dan ke-7 M sering disinggahi pedagang dari Lamuri (Aceh), Barus, Palembang, Sunda Kelapa, dan Gresik. Proses masuknya Islam di Indonesia berjalan secara bertahap dan melalui banyak jalan . Menurut para ahli sejarah, teori-teori tentang kedatangan Islam ke Indonesia adalah sebagai berikut :

- a. Teori Mekkah

Menurut teori Mekah, proses masuknya Islam ke Indonesia adalah langsung dari Mekah atau Arab. Terjadi pada abad pertama Hijriyah atau abad ke-7 Masehi. Para pedagang dari Timur Tengah memiliki misi dagang dan dakwah sekaligus.

b. Teori Gujarat

Teori Gujarat mengatakan bahwa proses kedatangan Islam ke Indonesia berasal dari Gujarat pada abad ke-7 H atau abad ke-13 M. Gujarat adalah sebuah wilayah di India bagian barat, berdekatan dengan Laut Arab. Menurut teori ini, orang-orang Arab bermazhab Syafi'i telah bermukim di Gujarat dan Malabar sejak awal Hijriyah (abad ke-7 Masehi).

c. Teori Persia

Teori Persia mengatakan bahwa proses kedatangan Islam ke Indonesia berasal dari daerah Persia atau Parsi (sekarang Iran). Sebagai buktinya, ada kesamaan budaya dan tradisi yang berkembang antara masyarakat Parsi dan Indonesia. Tradisi tersebut antara lain adalah tradisi merayakan 10 Muharram atau Asyuro.

d. Teori Cina

Menurut teori Cina, proses kedatangan Islam ke Indonesia (khususnya di tanah Jawa) berasal dari para pedagang Cina. Mereka telah berhubungan dagang dengan penduduk Indonesia jauh sebelum Islam dikenal di Indonesia, yakni sejak masa Hindu-Buddha. Ajaran Islam sendiri telah sampai di Cina pada abad ke-7 M.

Agama Islam berkembang di Indonesia disebarkan oleh berbagai golongan, yakni para pedagang, mubaligh, dan para wali. Para wali menyebarkan Islam di Nusantara, khususnya di tanah Jawa. Di antara sekian banyak wali, yang terkenal adalah Wali Sanga (Wali Sembilan). Berikut ini adalah nama-nama wali sanga.

1. Sunan Maulana Malik Ibrahim atau Syekh Maghribi, yang diduga berasal dari Persia dan berkedudukan di Gresik.
2. Sunan Ampel atau Raden Rahmat, berkedudukan di Ampel, Surabaya.

3. Sunan Bonang atau Raden Maulana Makdum Ibrahim, putra dari Raden Rahmat (Sunan Ampel). Ia tinggal di Bonang, dekat Tuban.
4. Sunan Giri atau Prabu Satmata atau Sultan Abdul Fakhir yang semula bernama Raden Paku, berkedudukan di Bukit Giri, dekat Gresik.
5. Sunan Drajat atau Syarifuddin, juga putra dari Sunan Ampel dan berkedudukan di Drajat, dekat Sedayu, Surabaya.
6. Sunan Gunung Jati atau Syarif Hidayatullah atau Syaikh Nurullah berasal dari Pasai, sebelah utara Aceh yang berkedudukan di Gunung Jati, Cirebon.
7. Sunan Kudus atau Ja'far Sadiq, putra dari Raden Usman Haji yang bergelar Sunan Ngandung di Jipang Panolan, berkedudukan di Kudus.
8. Sunan Kalijaga, nama aslinya Raden Mas Syahid. Beliau adalah putra Tumenggung Wilatikta, Bupati Tuban yang berkedudukan di
9. Kadilangu, dekat Demak. Sunan Muria atau Raden Umar Said adalah putra dari Sunan Kalijaga berkedudukan di Gunung Muria, Kudus.

B. Cara-cara Dakwah di Nusantara

Para da'i dan mubaligh menyebarkan Islam di Nusantara dengan cara-cara sebagai berikut:

a. Perdagangan

Proses penyebaran Islam melalui jalur perdagangan dilakukan oleh para pedagang muslim pada abad ke-7 sampai abad ke-16 M. Para pedagang tersebut berasal dari Arab, Persia, dan India. Jalur perdagangan saat itu menghubungkan Asia Barat, Asia Timur, dan Asia Tenggara. Para pedagang muslim menggunakan kesempatan itu untuk berdakwah menyebarkan agama Islam. Mereka memiliki akhlak mulia, santun, dapat dipercaya dan jujur.

b. Perkawinan

Sebagian pedagang Islam tersebut ada yang menikah dengan wanita pribumi, terutama putri bangsawan atau putri raja. Dari pernikahan itu mereka mendapat keturunan.

c. Pendidikan

Para mubaligh mendirikan lembaga pendidikan Islam di beberapa wilayah Nusantara. Lembaga pendidikan Islam ini berdiri sejak pertama kali Islam masuk di Indonesia. Nama lembaga-lembaga pendidikan Islam itu berbeda tiap daerah. Di Aceh misalnya, lembaga-lembaga pendidikan Islam di sana dikenal dengan nama meunasah, dayah, dan rangkang. Di Sumatera Barat dikenal adanya surau. Di Kalimantan dikenal dengan nama langgar. Sementara di Jawa dikenal dengan pondok pesantren.

d. Hubungan Sosial

Para mubaligh yang menyebarkan Islam di Nusantara pandai dalam menjalin hubungan sosial dengan masyarakat. Mereka yang telah tinggal menetap di Nusantara aktif membaaur dengan masyarakat melalui kegiatan-kegiatan sosial. Sikap mereka santun, memiliki kebersihan jasmani dan ruhani, memiliki kepandaian yang tinggi, serta dermawan.

e. Kesenian

Sebelum Islam datang, kesenian dan kebudayaan Hindu-Buddha telah mengakar kuat di tengah-tengah masyarakat. Kesenian tersebut tidak dihilangkan tapi justru digunakan sebagai sarana dakwah. Cabangcabang seni yang dikembangkan para penyebar Islam di antaranya adalah seni bangunan, seni pahat dan ukir, seni tari, seni musik dan seni sastra.

C. Kerajaan-Kerajaan Islam di Nusantara

a. Kerajaan Samudera Pasai

Kerajaan Islam pertama di Indonesia adalah kerajaan Samudera Pasai yang terletak di pesisir timur laut Aceh, kabupaten Lhok Seumawe atau

Aceh Utara sekarang. Lahirnya kerajaan Islam yang pertama di Indonesia itu diperkirakan mulai awal atau pertengahan abad ke-13 M.

Salah satu bukti berdirinya kerajaan Samudera Pasai adalah adanya nisan kubur terbuat dari granit asal Samudera Pasai. Dari nisan itu dapat diketahui bahwa raja pertama Samudera Pasai,

b. Kerajaan Aceh

Kerajaan Aceh terletak di daerah yang sekarang dikenal dengan nama Kabupaten Aceh Besar. Nama Aceh menanjak dengan cepat pada abad ke-17. Sejak itu seluruh Aceh berada di bawah naungan Aceh Besar yang berpusat di Kutaraja. Sultan pertama yang memerintah dan sekaligus sebagai pendiri Kerajaan Aceh adalah Sultan Ali Mughayat Syah (1514-1528 M).

c. Kerajaan Pajang (1568-1586)

Kerajaan Pajang adalah penerus dari kerajaan Demak. Kesultanan yang terletak di daerah Kartasura sekarang itu merupakan kerajaan Islam pertama yang terletak di daerah pedalaman pulau Jawa. Sultan atau raja pertama kesultanan ini adalah Jaka Tingkir yang berasal dari Pengging, di lereng Gunung Merapi.

d. Kerajaan Mataram Islam (abad 17-19)

Kerajaan Mataram Islam berdiri pada tahun 1586 dan raja pertamanya adalah Sutawijaya yang bergelar “Senapati Ingalaga Sayidin Panatagama” artinya Panglima Perang dan Ulama Pengatur Kehidupan Beragama. Pusat Kerajaan ini terletak di sebelah tenggara kota Yogyakarta, yakni di Kotagede.

e. Kerajaan Banjar

Kerajaan Banjar adalah kerajaan Islam di pulau Kalimantan, tepatnya di provinsi Kalimantan Selatan saat ini. Pusat Kerajaan Banjar yang pertama adalah daerah di sekitar Kuin Utara (Banjarmasin sekarang). Namun setelah keraton di Kuin dihancurkan oleh Belanda, pusat kerajaan dipindahkan ke Martapura. Kerajaan ini berdiri pada tahun 1526 M dengan Sultan Suriansyah (Raden Samudera) sebagai Sultan pertama.

f. Kerajaan Gowa-Tallo

Pada awalnya di daerah Gowa terdapat sembilan komunitas, yang dikenal dengan nama Bate Salapang (Sembilan Bendera), yang kemudian menjadi pusat kerajaan Gowa: Tombolo, Lakiung, Parang- Parang, Data, Agangjene, Saumata, Bissei, Sero dan Kalili. Kemudian semua komunitas bergabung dan sepakat membentuk Kerajaan Gowa. Kerajaan Gowa adalah salah satu kerajaan besar dan paling sukses yang terdapat di daerah Sulawesi Selatan.

g. Kerajaan Gowa-Tallo

Pada awalnya di daerah Gowa terdapat sembilan komunitas, yang dikenal dengan nama Bate Salapang (Sembilan Bendera), yang kemudian menjadi pusat kerajaan Gowa: Tombolo, Lakiung, Parang-Parang, Data, Agangjene, Saumata, Bissei, Sero dan Kalili. Kemudian semua komunitas bergabung dan sepakat membentuk Kerajaan Gowa. Kerajaan Gowa adalah salah satu kerajaan besar dan paling sukses yang terdapat di daerah Sulawesi Selatan.

h. Kerajaan Ternate

Kerajaan Ternate berdiri pada abad ke-13, ibu kotanya terletak di Sampalu (Pulau Ternate). Selain Kerajaan Ternate di Maluku, juga telah berdiri kerajaan-kerajaan lain, yaitu Jaelolo, Tidore, Bacan, dan Obi. Di antara kerajaan-kerajaan itu, Kerajaan Ternate yang paling maju.

Kerajaan Ternate banyak menghasilkan rempah-rempah sehingga Ternate banyak dikunjungi oleh pedagang-pedagang dari Jawa, Melayu, Cina, dan Arab. Selain didatangi para pedagang, Ternate juga memiliki kapal-kapal dagang yang sering berlayar ke daerah-daerah lain.

i. Kerajaan Tidore

Kerajaan Tidore adalah kerajaan Islam yang berpusat di wilayah Kota Tidore, Maluku Utara. Kerajaan Tidore terletak di sebelah selatan Ternate. Menurut silsilah raja-raja Ternate dan Tidore, raja Tidore pertama adalah Syahadati alias Muhammad Naqal yang naik tahta sekitar tahun 1081 M. Baru pada raja yang ke-9, yaitu Cirililiati

yang kembali ingin memeluk agama Islam, berkat dakwah Syekh Mansur dari Arab.

b. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Humairoh yang berjudul "Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa"

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya aplikasi *Quizizz* ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam belajar. Tentu saja hal ini mempermudah pendidik untuk melakukan proses pembelajaran secara aktif dan menyenangkan. Persamaan dengan peneliti terdahulu terletak pada penggunaan aplikasi *quizizz* dan Perbedaan terletak pada materi yang digunakan serta mata pelajaran yang berbeda dari peneliti terdahulu. Jenjang pendidikan yang berbeda Antara SMK dengan SMP dan pula banyak perbedaan yang dapat menambah wawasan setiap para pembaca.

2. Dewi Nur Yulistiarawati*, Siti Umayaroh, Yulia Linguistika Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia. Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar *Quizizz* pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran ini akan berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi peserta didik dan kreatifitas pendidik¹.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada aplikasi yang digunakan sama-sama

menggunakan alat bantu teknologi dan sama-sama berkaitan dengan peserta didik. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya untuk meningkatkan kompetensi peserta didik dan kreatifitas pendidik, sedangkan peneliti sendiri ingin meningkatkan minat belajar siswa.

c. Kerangka Pemikiran

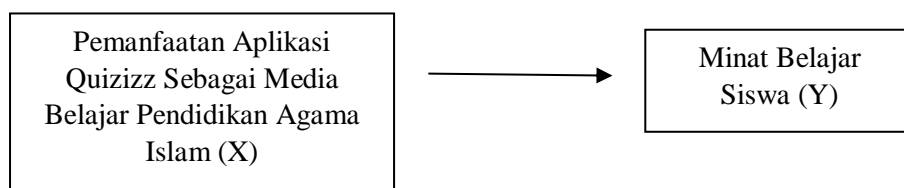
Minat belajar yang diperoleh oleh siswa didapatkan sesuai dengan bagaimana perasaan siswa dalam menjalani proses pembelajaran yang berlangsung. Ada beberapa faktor yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya ialah penggunaan media pembelajaran menarik yang digunakan oleh guru. Penggunaan media yang menarik sesuai dengan perkembangan zaman tentunya akan membuat siswa jauh lebih semangat dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi, sebab jika hanya menggunakan media yang sama seperti yang lalu-lalu maka ini akan berdampak pada kejenuhan siswa dalam menjalani proses belajar mengajar. Dari hasil belajar siswa kelas IX SMP Istana Hati Binjai terlihat cukup baik dengan nilai rata-rata 75 keatas sebanyak 70%. Namun dalam hal ini tentu masih sangat bisa untuk ditingkatkan minat belajar siswa dengan berbagai media menarik. Oleh karena itu diperlukan penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Upaya dalam peningkatan minat belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran yang bertujuan dapat menarik perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari ini akhirnya tertuju kepada penggunaan media *Quizizz* dengan butiran soal. Media *Quizizz* ini dapat diakses melalui *online*, tentunya ini sudah biasa bagi siswa menggunakan *Handphone* sebagai alat untuk mengakses. Dalam kegiatan pembelajaran media ini dapat digunakan sebagai

pre-test, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya.

Yang paling unggul dalam media *Quizizz* ini ialah adanya beberapa gambar menarik dan meme yang muncul sehingga terciptanya suasana pembelajaran yang menarik.

Harapannya melalui proses pembelajaran siswa dengan penggunaan media *Quizizz* ini dapat membuat siswa semakin termotivasi dan tertarik dengan proses pembelajaran yang berlangsung sehingga dapat meningkatkan minat belajar.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

BAB III

Metode Penelitian

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian yang saya gunakan ialah penelitian kualitatif dengan metode Survey. Survei ialah metode riset dengan menggunakan *mix method* sebagai pengumpulan datanya” (Bungin, 2006: 59). Dalam penelitian ini jumlah sampel yang digunakan adalah 33 siswa dan tehnik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Sampling jenuh adalah “Teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”(Sma et al., 2019). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan cara wawancara yang dilakukan kepada siswa kelas IX SMP Istana Hati Binjai, angket (kuesioner) yang berjumlah 12 butir pertanyaan per variable dan diberikan untuk seluruh siswa kelas IX SMP Istana Hati Binjai, dan observasi yang dilakukan di kelas IX SMP Istana Hati Binjai pada awal penelitian.

B. Lokasi Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di sekolah SMP Istana Hati Binjai. Yang berlokasi di Binjai utara Jl.Ar.Hakim,kampung Nangka

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan oktober dan September

C. Sumber Data dan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan data berupa Data Sekunder. Data Sekunder adalah “data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang telah ada”. Data sekunder berupa buku-buku, jurnal, ensiklopedi, majalah-makalah, artikel dan lain-lain yang relevan dengan permasalahan mengenai pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan cara wawancara yang dilakukan kepada siswa kelas IX SMP Istana Hati Binjai, angket (kuesioner) yang berjumlah 12 butir pertanyaan per variable dan diberikan untuk seluruh siswa kelas IX SMP Istana Hati Binjai, dan observasi yang dilakukan di kelas IX SMP Istana Hati Binjai pada awal penelitian

E. Teknik Analisis Data

a) Analisis Inferensial

Menurut Sugiyono (2013:209) menyatakan “Analisis inferensial statistic adalah teknik statistic yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi”.

Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t dengan menggunakan unit dua data pihak. Data diolah dengan terlebih dahulu mencari rata-rata hasil belajar siswa dan standar deviasi yaitu melalui uji persyaratan untuk mengetahui apakah data distribusi normal dan homogen.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil penelitian dan pembahasan dari pengumpulan data tentang pemanfaatan aplikasi

quizizz sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa.

A. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa

Dalam penggunaan aplikasi *quizizz* selama melaksanakan penelitian ditemukan beberapa kemudahan yang membuat peneliti semakin yakin adanya peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Hal ini ditemukan setelah adanya hasil belajar yang didapat siswa setelah menggunakan aplikasi *quizizz* dalam pengerjaan soal yang telah diberikan. Berikut Rekapitulasi hasil belajar siswa yang dapat terlihat bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa

Tabel 4.2

Rekapitulasi Kumpulan Data Minat Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran Agama Islam SMP Istana Hati

Tahun Ajaran 2022-2023

No	Siswa IX	Nilai	Presentase	Keterangan
1.	30 Orang	≤ 75	90%	Minat Belajar Agama Islam
2.	3 Orang	≥ 75	10 %	Tidak Minat Belajar Agama Islam
Jlh	33 Orang		100%	-

Dari tabel 1.2 di atas terlihat bahwasannya ada peningkatan sebesar 20 % pada saat pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran. Tentu hal ini yang sangat ditunggu peneliti. Terlihat dari minat belajar sebesar 70% menjadi 90% nilai yang di atas KKM.

B. Menggunakan pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa

Penggunaan aplikasi *quizizz* ini sangat mudah dipelajari bagi setiap kalangan, hanya dengan menggunakan *handphone* dan dengan menggunakan data internet yang tersedia disekolah. Langkah-langkah dalam memberikan soal kepada siswa melalui *quizizz* ada beberapa hal, yaitu :

- Memberikan link kepada siswa untuk masuk ke *quizizz*
- Setelah siswa masuk ke link yang diberikan, klik join yang ada pada layar *handphone* siswa masing-masing
- Minta siswa memasukkan kode dan memasukkan nama masing masing
- Kemudian siswa dapat mengerjakan tugas secara individu dengan waktu yang disediakan setelah guru mengklik tombol *start*.

Selama pengerjaan soal sedang dilaksanakan tentunya guru dapat memantau setiap siswa melalui layar laptop atau berkeliling memantau siswa satu per satu. Nah, dari pemantauan yang terjadi saat penggunaan *quizizz* ini berlangsung banyak terlihat anak-anak focus membaca sebab setelah menyelesaikan 1 soal akan muncul hasil jawaban yang benar. Siswa cenderung melihat jawaban apa yang benar dan terus melanjutkan hingga soal tersebut selesai. Ketika menyelesaikan soal dengan mendapatkan hasil yang baik siswa akan tampak gembira dan menunjukkan rasa bangga terhadap dirinya sendiri. Ketika ia gagal dalam menyelesaikan soal *quizizz* yang pertama maka siswa akan lebih fokus mendengarkan materi kedua agar tidak mengalami kegagalan yang sama. Sehingga mendapatkan nilai terbaik sesuai dengan apa yang dipelajarinya. Terlihat beberapa siswa yang sebelumnya bosan dan jenuh mulai

menampakkan kemauan dirinya untuk mempelajari materi tersebut agar tuntas menyelesaikan soal dengan jawaban terbaik. Tanpa disadari mereka mengalami peningkatan yang baik dalam mempelajari materi dengan penggunaan media *quizizz* sebagai media belajar.

C. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Istana Hati dengan menggunakan metode Kualitatif. SMP Istana Hati merupakan sekolah yang bernaungan Dinas Pendidikan dengan lokasi yang strategis dan sangat nyaman lingkungan. Adapun informasi mengenai Sekolah SMP Istana Hati ialah sebagai berikut :

Nama Sekolah	: SMP ISTANA HATI BINJAI
NPSN	: 70005276
Total Guru	: 13
Rombongan Belajar	: 3
Kurikulum	: 2013
Akses Internet	: Telkom Speedy
Sumber Listrik	: PLN
Daya Listrik	: 898
Luas Tanah	: 444 M ²

Sekolah SMP Istana Hati ini bermula dari awal pendirian SD Istana Hati yang berada di Jl. Ar. Hakim dan kemudian merintis membuka SMP yang berjarak dari SD hanya beberapa Kilometer.

Sekolah ini sangat dominan menyukai pembelajaran berbasis internet, menggunakan media-media pembelajaran yang menarik sehingga anak tidak bosan dalam proses pembelajaran. Namun untuk penggunaan media aplikasi *Quizizz* ini baru digunakan setelah peneliti melakukan pengajakan menggunakan media pembelajaran terbaru ini. Mereka sangat gembira, ada yang menunggu poin dari aplikasi dan bahkan ada yang menunggu beberapa gambar menarik ketika berhasil menjawab soal.

D. Paparan Hasil Data Penelitian

Data penelitian yang peneliti pilih adalah jurnal-jurnal yang relevan yang terindeksi minimal OJS, dengan topik kajian aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran, minat belajar siswa. Berikut hasil analisis yang peneliti sajikan di tabel 4.1 di bawah ini yang menunjukkan faktor-faktor yang diekstraksi dari literatur yang diulas, yang mempengaruhi pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran di lembaga pendidikan.

Ada beberapa hal yang membuat penggunaan *Quizizz* ini menjadi terhambat yaitu kurangnya kekencangan jaringan internet di sekolah, kurangnya keterampilan teknologi, sulitnya membagi waktu untuk penggunaan sebab terlalu banyak memakan waktu untuk menghubungkan jaringan internet dan kurangnya *Handphone/computer* yang tersedia. Namun menurut peneliti faktor-faktor lain yang mendukung penggunaan *Quizizz* ini adalah menariknya tampilan pada *quizizz*, kemudahan dalam memahami cara menggunakan, mempermudah siswa/mahasiswa dalam memahami pembelajaran yang berlangsung, sederhana dan menarik, serta memiliki *timer* untuk melatih siswa/mahasiswa agar dapat mengerjakan tugas dengan disiplin dan tepat waktu.

Judul Penelitian	Aspek Materi	Aspek tampilan antar muka	Aspek perangkat lunak
Lasia Agustina, Indra Martha Rusmana (2020). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz.	Kegiatan belajar tercapai sesuai dengan rancangan kegiatan belajar mengajar dan pembelajaran menjadi lebih	Tidak ditemukan	Terjadi interaksi antara siswa dengan guru pada saat proses

(Metode Penelitian Kualitatif)	menyenangkan		pembelajaran berlangsung
Muhtadin Amri, Yus Arija Shobri (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan <i>Quizizz</i> Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah Di Iain Ponorogo. Metode Campuran (Mix Method)	Mahasiswa menyatakan bahwasannya penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i> dapat meningkatkan motivasi mahasiswa karena hasil jawaban mahasiswa menunjukkan bahwasannya penggunaan aplikasi <i>quizizz</i> dalam pembelajaran mata kuliah Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah terletak pada	Hasil dari pendapat mahasiswa menyatakan bahwasannya tampilan <i>quizizz</i> menarik baginya	Dalam jurnal tersebut seorang peneliti menyatakan bahwasannya penggunaan aplikasi <i>quizizz</i> terbilang mudah, membantu penguasaan materi, membuat perkuliahan menjadi

	rentan nilai >3,4 s/d 4,2.		lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, dan juga membuat mahasiswa lebih aktif belajar.
Halimatus Solikah (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di Smpn 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020 (Metode penelitian eksperimen)	Pemberian materi melalui penggunaan aplikasi <i>quizizz</i> membuat siswa menjadi semakin lebih mudah dipelajari, terlihat dari sejumlah siswa yang memberikan respon positif terhadap media pembelajaran <i>Quizizz</i> yang digunakan.	Siswa menjadi terdukung oleh adanya ranking yang ditampilkan dalam layar, hal tersebut mendorong siswa untuk menjadi pemain terbaik dalam	Tercipta sebuah pembelajaran yang memudahkan guru untuk memberikan materi dengan menarik dan memudahkan siswa untuk dapat menumbu

		mengerjak an kuis.	hkan motivasi belajar.
Leony Sanga Lamsari (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran <i>quizizz</i> pada mata kuliah kimia fisika I. (Metode kualitatif)	Peneliti dalam jurnal menyatakan bahwasannya materi yang digunakan berbeda-beda dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran <i>quizizz</i> untuk memperoleh hasil maksimal	evaluasi pembelaja ran <i>quizizz</i> dapat mengguna kan materi yang berbeda dan untuk memperol eh hasil maksimal	Peneliti menyatak an dengan adanya pengguna an aplikasi <i>quizizz</i> siswa dapat lebih mudah dalam mengakse s sumber belajar yang interaktif dan menyena ngkan

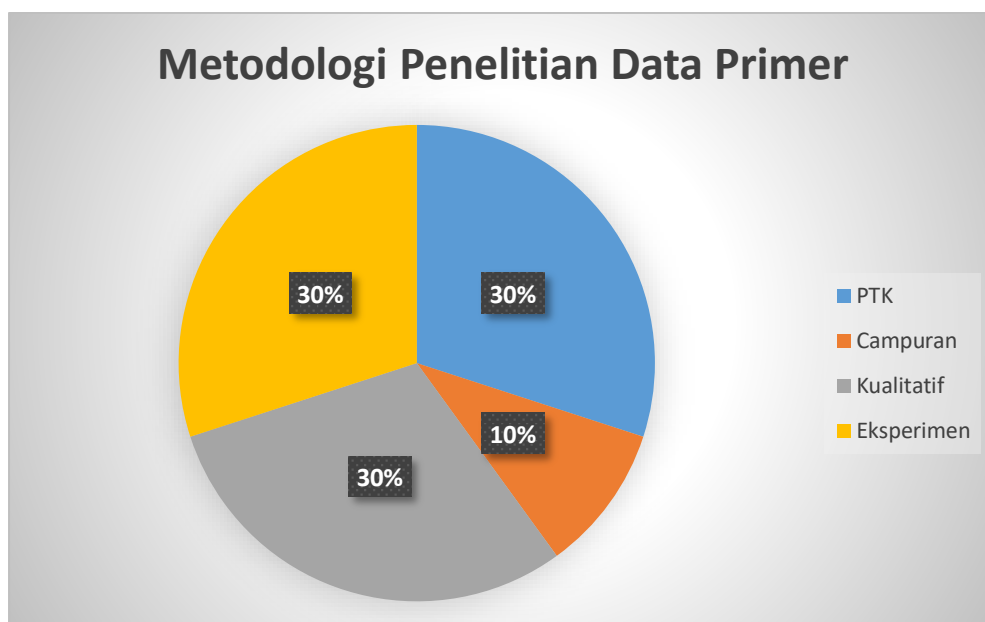
<p>Citra, Cahyani Amildah, and Brillian Rosy (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya (Metode Eksperimen)</p>	<p>Kegiatan belajar menjadi lebih bervariasi dengan adanya penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa</p>	<p>Tampilan Menarik</p>	<p>Pembelajaran yang berlangsung menjadi sangat mudah</p>
<p>Agung Setiawan, Sri Wigati, Dwi Sulistyaningsih (2019). Implementasi media game edukasi <i>quizizz</i> untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas X IPA 7 SMA negeri 15 semarang tahun pelajaran 2019/2020. (Metode PTK)</p>	<p>a) Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 95 dan siklus II sebesar 96; b) Terdapat peningkatan keterampilan proses siswa dari siklus I sebesar 81 dan siklus II sebesar 92 c) Terdapat</p>	<p>Suasana belajar menjadi menarik dan menyenangkan</p>	<p>Pembelajaran jadi lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran <i>quizizz</i> yang sangat</p>

	peningkatan respons positif dari siswa sebesar 80% pada siklus I dan siklus II sebesar 93%.		mudah digunakan.
Dayanti, Rita Novi, Admaja Dwi Herlambang, and Satrio Hadi Wijoyo (2020). Pengaruh Kualitas Implementasi Metode Pembelajaran Ceramah Berbantuan Powerpoint dan <i>Quizizz</i> terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotorik Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Negeri 12 Malang (Metode eksperimen)	Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode ceramah berbantu aplikasi <i>quizizz</i> ini membuat materi yang dipelajari lebih mudah memahami	Tidak ditemukan	Adanya banyak kemudahan yang terjadi setelah menggunakan aplikasi pembelajaran <i>quizizz</i>

<p>Jati, Dionisius Heckie Puspoko (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Melalui Pembelajaran Online Berbasis <i>Quizizz</i>. Volume 4 No.5. (Metode PTK)</p>	<p>Kegiatan belajar mengajar di masa Pandemi Covid 19 ini sangat terbantu dengan adanya penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i></p>	<p><i>Quizizz</i> memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.</p>	<p>Dengan adanya penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i>, hal ini jelas sangat membantu dalam melaksanakan proses pembelajaran di masa Pandemi Covid 19</p>
<p>Dewi, Hartini (2019). "Penerapan Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi <i>Quizizz</i> Di Sekolah Bersistem</p>	<p>Jumlah siswa yang mendapat kriteria pemahaman semakin meningkat setelah mempelajari materi dengan</p>	<p>Tidak ditemukan</p>	<p>Tidak ditemukan</p>

Kredit Semester. Volume 3 No.10 (Metode PTK)	cara menghafal sebelum memulai tes di <i>quizizz</i>		
Yudi (2020). Penerapan <i>Quizizz</i> Dalam Pelaksanaan Penilaian Pengetahuan Peserta Diklat Di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Sumatera Selatan. Volume 5 No.1. (Metode Kualitatif)	Penyampaian materi diterima dengan baik oleh siswa	Tampilan yang ada di <i>quizizz</i> seperti mainan sehingga pembelaja ran jadi menyenan gkan	Pengguna annya sangat mudah

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa penelitian diatas sebagai sumber data peneliti yang akan dianalisis hasilnya, peneliti mendapatkan informasi bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya yang dikaji ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas/Kejuruan dan Universitas. Peneliti juga memperoleh informasi bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya tentang pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa telah dilakukan menggunakan Metodologi Kualitatif, Campuran, Eksperimen dan PTK.



Gambar 4.1

Metodologi Penelitian Data dari Studi literatur Terdahlu

Mengacu pada gambar 4.1 metode penelitian Eksperimen dan Kualitatif yang paling banyak digunakan pada studi literatur terdahulu sebesar 60% dari data peneliti karena metode penelitian Eksperimen dan Kualitatif bersifat menggunakan suatu media baru disuatu lembaga pendidikan serta mengujikevalidannya apakah media yang baru dirancang tersebut menumbuhkan minat belajar siswa atau tidak. Dalam jurnal Cahyani Amildah Citra dan Brillian Rosy menyatakan bahwasannya

dengan adanya metode penelitian eksperimen dapat membuat peneliti melakukan pengecekan dan pengamatan hipotesis atau mengenali hubungan sebab akibat antara gejala. Seperti halnya didalam jurnal Cahyani Amildah Citra dan Brillian Rosy yang terdapat 1 kelas sebagai kelas eksperimen dan 1 kelas sebagai kelas kontrol, dimana kelas eksperimen digunakan sebagai tempat pengamatan sekaligus tempat pengujian dan kelas kontrol sebagai tempat pengamatan sebelum adanya pengujian dilakukan oleh peneliti.

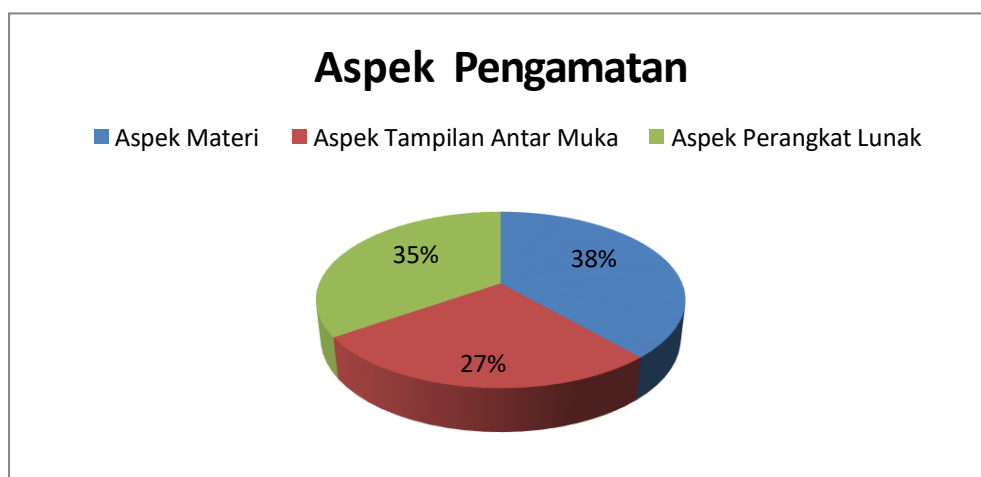
Di dalam artikel jurnal Yudi Sudihartono menyatakan bahwa Metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi". Terlihat dari penelitian yang dilakukannya telah adanya pengamatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan hasil penelitian. Penelitian kualitatif melalui wawancara, observasi, catatan lapangan, dokumen pribadi, dan dokumen resmi lainnya. Menurut Mulyadi (2011), "Pendekatan kualitatif dilakukan dengan cara observation partisipation yang membuat deskripsi, gambaran, lukisan atau makna secara sistematis, mendalam, faktual dan akurat terhadap fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar variabel yang diteliti

E. Aspek yang mempengaruhi minat belajar

Dari studi literatur yang peneliti analisis, peneliti menyimpulkan bahwa dengan adanya pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran dapat membuat siswa merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik. Terdapat beberapa aspek sebagai pedoman peneliti untuk menilai apakah minat belajar siswa meningkat dengan memanfaatkan aplikasi *quizizz* sebagai media belajar di sekolah maupun universitas. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Leony Sanga Lamsari Purba melalui pemanfaatan aplikasi *quizizz* yang digunakan sebagai media

pembelajaran, mahasiswa berpendapat bahwa penggunaan *quizizz* ini dapat berguna untuk menumbuhkan perhatian, pemahaman, keaktifan, ketelitian dan ketenangan.

Gambar dibawah ini yang memperlihatkan aspek terbanyak yang dapat meningkatkan minat belajar siswa yang bersumber dari studi literatur sebelumnya.



Gambar 4.2 Aspek Pengamatan

Dapat dilihat bahwa dari 10 jurnal yang paling tinggi tingkat persennya ialah Aspek Materi, pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan materi mudah disampaikan oleh guru melalui adanya penggunaan aplikasi *quizizz*. Lalu setelah itu tingkat Aspek Perangkat Lunak memiliki tingkat persen yang lebih tinggi dari tingkat tampilan Antarmuka. Hal ini disebabkan oleh 3 jurnal yang tidak membahas mengenai tampilan antar muka dan 1 jurnal yang tidak membahas mengenai perangkat lunak

Minat adalah sesuatu yang harus dimiliki oleh siswa, mulai dari memunculkan ciri-ciri mengikuti pembelajaran dengan serius tanpa ada paksaan dan menjalani proses pembelajaran dengan baik berdasarkan keinginan dari diri sendiri. Jika seorang siswa sudah memiliki minat terhadap pembelajaran maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik, minat terlihat dari bagaimana siswa menyikapi pembelajaran yang berlangsung dan terlihat dari cara siswa merespon pembelajaran yang

diberi guru.

Dengan adanya penggunaan *quizizz* dapat membuat siswa mulai ikut berinteraksi dengan pembelajaran, bukan hanya berinteraksi dengan guru. Siswa mulai merasa bahwa belajar itu menyenangkan setelah mulai menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi tersebut. Siswa merasa senang dengan tampilan yang ada di layar *handphone* dan siswa menganggap bahwa penggunaan *quizizz* terbilang sangat mudah digunakan. Didalam *quizizz* siswa dapat membaca materi, mengerjakan tugas dan dapat berdiskusi dengan teman. Saat proses pengerjaan tes berlangsung siswa akan mulai berlomba satu sama lain untuk mengerjakan soal masing-masing dengan waktu yang telah ditetapkan. Siswa merasa menjadi semangat mengerjakan karna sibuk bersaing untuk cepat menyelesaikan tugas dengan baik. Dengan adanya *timer* maka siswa tidak akan bertele-tele dalam menyelesaikan dan dapat menumbuhkan rasa saling berlomba antar siswa

Siswa mulai mengetahui bahwa materi yang disampaikan itu simple, padahal sebelumnya guru juga sudah memberikan materi dengan cara manual. Dan siswa juga mulai mengetahui apa perbedaan dari proses pembelajaran menggunakan *internet* dan dengan penggunaan pembelajaran manual. Guru pun mulai mengetahui apa cara yang dapat mengatasi sebuah rasa jenuh yang dimiliki siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dengan *quizizz* pembelajaran menjadi menyenangkan serta membuat siswa mulai peduli terhadap materi pembelajaran dan mulai ikut serta terhadap proses pembelajaran dengan adanya ketertarikan terhadap media pembelajaran *quizizz* yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

1. Aspek Materi

Dalam studi literatur terdahulu pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media belajar diketahui bahwa telah terjadi peningkatan

hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 95 dan siklus II sebesar 96, terdapat pula peningkatan keterampilan proses siswa dari siklus I sebesar 81 dan siklus II sebesar 92 dan terdapat juga peningkatan respons positif dari siswa sebesar 80% pada siklus I dan siklus II sebesar 93% (Agung Setiawan dkk. 2019).

2. Aspek tampilan antar muka

Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih maka semakin luas pula cara seseorang untuk mencari sesuatu yang dapat mempermudah segala urusan. Seperti halnya seorang guru, dengan adanya perkembangan teknologi tentunya hal ini dapat membuat guru menjadi lebih efisien dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan. Salah satu hal yang bisa dimanfaatkan dari adanya perkembangan teknologi adalah pemanfaatan *internet*. Dari adanya *internet* muncullah sebuah aplikasi pembelajaran yang bernama *quizizz* yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran.

Dengan adanya *quizizz* guru lebih mudah menyampaikan materi, namun penggunaan *quizizz* ini memiliki batasan waktu pengerjaan yang telah diatur oleh guru. Dengan adanya batasan waktu ini dapat membuat siswa menjadi saling berlomba, dampak buruknya adalah terlalu sibuk berlomba dan akhirnya membuat siswa menjadi tidak konsentrasi sebab terpacu kepada waktu. Muhtadin Amri dkk (2020) pada penelitiannya terdapat sebuah respon yang menyatakan bahwasannya salah satu seorang responden merasakan tidak fokus dalam memahami soal sebab terlalu fokus kepada batas waktu dan adanya pemakaian jaringan internet membuat salah seorang responden menjadi kesulitan menggunakan aplikasi tersebut.

3. Aspek perangkat lunak

Perangkat lunak yang mudah dioperasikan adalah salah satu faktor yang penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pernyataan di atas disetujui oleh Agung Setiawan dkk (2019) Suasana belajar yang menarik dan menyenangkan di dalam kelas perlu diwujudkan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pendidikan bisa dicapai sehingga mutu pendidikan meningkat. Selain itu Muhtadin Amri (2020) juga menyatakan berbagai manfaat dari penggunaan Quizizz yang telah disebutkan seperti penggunaan aplikasi yang mudah, membantu penguasaan materi, membuat perkuliahan menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, dan juga membuat mahasiswa lebih aktif belajar. Yudi Sudihartono (2020) juga menyatakan bahwasannya penggunaan aplikasi *quizizz* terbilang sangat mudah dipahami.

Dari hasil penelitian yang telah diteliti oleh peneliti terdahulu terlihat bahwasannya perangkat lunak memang sangat mudah dioperasikan sehingga dapat membuat pembelajaran bisa berjalan dengan baik melalui adanya pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran. Jika penggunaan aplikasi berjalan dengan mudah dan pembelajaran berjalan dengan baik maka akan terlihat pula manfaat bagi penggunanya. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwasannya aspek kemudahan dalam aplikasi *quizizz* sebagai media belajar berhasil dalam meningkatkan minat belajarsiswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan data yang telah diobservasi dan diteliti secara langsung di SMP Istana Hati Binjai dengan mengumpulkan beberapa hasil menjadi suatu penelitian yang menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini bertujuan agar peneliti dapat mengetahui berhasil atau tidaknya penelitian yang dilakukan disekolah dengan judul Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media belajar pendidikan agama islam dalam peningkatan minat belajar siswa di SMP Istana Hati Binjai.

Setelah adanya penelitian ini berlangsung dapat dipastikan siswa mengalami peningkatan belajar dengan melihat hasil belajar siswa yang mengalami kenaikan dari sebelumnya. Tentu hal ini merupakan yang paling dinanti oleh peneliti untuk menjadi acuan berhasilnya penelitian tersebut. Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah ditelaah, didapat beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Minat belajar siswa dapat meningkat dengan adanya media baru yang digunakan guru sebagai acuan dalam proses pembelajaran
2. Ketika siswa mulai menunjukkan rasa semangat dan aktif belajar dalam proses pembelajaran dapat diketahui bahwasannya telah ada peningkatan minat siswa yang terjadi dari dalam diri tanpa paksaan oleh siapapun.
3. Untuk dapat melihat minat belajar siswa bukan hanya dengan melihat ekspresi yang ditunjukkan oleh siswa, namun dapat dilihat dari seberapa hasil yang ia dapatkan dalam menyelesaikan uji yang telah ia lalui. Terlihat pintar namun ternyata menyelesaikan tugas masih gagal dan bisa jadi yang terlihat tidak mengetahui ternyata ia yang menguasai pembelajaran dengan mendapatkan hasil yang

terbaik.

4. Guru merupakan pengarah yang paling penting dalam kelas, menguasai kelas, memahami arah pembelajaran dan penentu setiap kegiatan proses pembelajaran. Oleh sebab itu dibutuhkan seorang guru yang benar-benar memiliki kualitas sehingga menciptakan siswa yang berkualitas.
5. *Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran yang mudah digunakan oleh setiap kalangan pelajar maupun guru
6. *Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran yang memiliki nilai guna tinggi sehingga dapat menumbuhkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik dari sebelumnya
7. Dengan adanya *quizizz* guru bisa menciptakan suasana belajar yang baru
8. Guru tidak sulit lagi mencari solusi dalam memecahkan masalah perihal siswa yang kurang peduli terhadap pembelajaran yang berlangsung.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dijalankan ada beberapa saran yang dapat diajukan, sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada setiap lembaga pendidikan agar lebih memfasilitasi siswa dengan menyediakan sebuah ruang laboratorium computer dalam penggunaan teknologi agar lembaga pendidikan tersebut berjalan sesuai dengan perkembangan zaman.
2. Diharapkan kepada setiap lembaga pendidikan pula untuk memfasilitasi jaringan internet yang cukup kuat sinyal agar mempermudah dalam proses penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran.

3. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan penggunaan aplikasi media pembelajaran *quizizz* agar lebih mudah dikenal oleh beberapa guru dan siswa dan mempermudah dalam pengoperasian penggunaan aplikasi media pembelajaran *quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa.
4. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan melakukan penelitian sumber yang lebih luas lagi, agar dapat menjadikan perbandingan untuk berkualitas yang lebih baik lagi.

Daftar Pustaka

- Ilham, D. (2020). Persoalan-Persoalan Pendidikan dalam Kajian Filsafat Pendidikan Islam. *Jurnal Didaktika*. Vol. 9 No. 2.
- Hasan, Muhammad dan Milawati, Milawati dan Darodjat, Darodjat dan Harahap, Tuti Khairani dan Tahrim, Tasdin dan Anwari, Ahmad Mufit dan Rahmat, Azwar dan Masdiana, Masdiana dan Indra. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, Vol. 2 No. 2, 133–139.
- Fadillah, A. (2016). Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *M A T H L I N E : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, Vol. 1 No. 2, 113–122.
- Arsyad, Salahudin. 2018. Hubungan Kemampuan Membaca Al Qur'an Dan Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI). *Jurnal Edukasi Kemenag*. Vol 16 No. 2. 179-190.
- Astuti, S. P. (2015). Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, Vol. 5 No. 1, Hal 68–75.
- Sujarweni, W. (2017). Bab II kajian teori. *BAB 2 Kajian Teori, 1*, 16–72.
- Abdul Istiqlal. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Fatik Lutfiana Anggraini. (2023). Implementasi Pembelajaran Dengan Media Karikatur Pada Kegiatan Menulis Siswa. *Jurnal Pendidikan*. Vo. 2 No. 1. 23-24
- Dani Firmansyah. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Unsika*. Vol. 3 No. 1
- Dewi Nur Yulistiarawati, Siti Umayaroh, Yulia Linguistika. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar *Quizizz* pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*. Vol. 1 No. 7.
- Putra Astawa. (2019). *Membuat Kuis Online Dengan Quizizz.com*. Diakses dari <https://www.gatraguru.net/2019/02/tutorial-lengkap-quizizz.html?fbclid=IwAR2c8MKfA6nmpgzmtxVZtdwRq5PqODdlJ1ogSkBPqkMJ7C8qr-yLTxxlz4I> pada tanggal 02 Februari 2019 pukul 20:19 WIB

- Admin An-Nur. (2023). Diakses dari <https://an-nur.ac.id/blog/kerajaan-kerajaan-islam-di-nusantara.html> pada tanggal 08 Juni 2023 pukul 19.20 WIB
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Akbar Muflihini. (2019). Survei Minat Siswa Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga Di Sma Negeri 3 Takalar. *Jurnal Skripsi*. Vol. 0 No. 0
- Agustina, L., & Martha Rusmana, I. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *AL-IDARAH Jurnal Kependidikan Islam*, 9(<https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/issue/view/181>), 1–7.
- Amri, M., & Shobri, Y. A. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah Di Iain Ponorogo. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 128–136.
- Astuti, S. P. (2015). Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1), 68–75.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.
- Dewi, H. (2019). Penerapan Metode Problem Based Learning untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi Quizizz di Sekolah Bersistem Kredit Semester. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 3(10), 1298–1313.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29.
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyarningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Edusainstek*, 167–173.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran

2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8.

Sudihartono, Y. (2020). Penerapan Quizizz Dalam Pelaksanaan Penilaian Pengetahuan Peserta Diklat Di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Sumatera Selatan. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian*, 5(1), 1–15.

DAFTAR GAMBAR













UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATRA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No.89/SK/BAN-PT/Akre/PT/III/2019
Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003
http://fai.umsu.ac.id | fai@umsu.ac.id | umsumedan | umsumedan | umsumedan | umsumedan

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Hal : Permohonan Persetujuan Judul
Kepada :
Yth : Dekan FAI UMSU

13 Muharram 1444 H
11 Oktober 2022

Di -
Tempat



Dengan Hormat
Saya yang bertanda tangan di bawah ini
Nama : Saipul Ashari Pane
NPM : 1901020274
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Kredit Kumalatif : 3,82

Megajukan Judul sebagai berikut:

No	Pilihan Judul	Persetujuan Prodi	Usulan Pembimbing & Pembahas	Persetujuan Dekan
1	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dengan Soal Soal Berkarakter Hots Pada Siswa Kelas Viii Smp Istana Hati Tahun Ajaran 2022/2023			
2	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Siswa Kelas Viii Smp Istana Hati Tahun Ajaran 2022/2023			
	Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa di Smp Istana Hati Binjai	<i>Rinda H</i> Dr. Rinda H, M.Pd.	<i>Priz D</i> Priz D	<i>A</i> 20/10/22

Demikian Permohonan ini Saya sampaikan dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terimakasih.
Wassalam

NB: *Sudah cetak Panduan skripsi*

Hormat Saya

Saipul

(SAIPUL ASHARI PANE)



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/HH/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> [M fai@umsu.ac.id](mailto:fai@umsu.ac.id) [f umsumedan](#) [g umsumedan](#) [v umsumedan](#) [u umsumedan](#)

BERITA ACARA PENILAIAN SEMINAR PROPOSAL PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Pada hari **Sabtu, 25 Februari 2023** telah diselenggarakan Seminar Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Saipul Ashari Pane
Npm : 1901020274
Semester : VII (Tujuh)
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa di Smp Istana Hati Binjai

Disetujui/ Tidak disetujui

Item	Komentar
Judul	
Bab I	Perbaik BAB I
Bab II	Perbaik BAB II
Bab III	Perbaik BAB III
Lainnya	
Kesimpulan	Lulus <input checked="" type="checkbox"/> Tidak Lulus <input type="checkbox"/>

Medan, 25 Februari 2023

Tim Seminar

Ketua

(Dr. Riska Harfiani, M.Psi)

Sekretaris

(Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I)

Rembimbing

(Prof. Dr. Akrim, M.Pd)

Pembahas

(Juli Maini Sitepu, MA)



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Pengesahan Proposal

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Program Studi Pendidikan Agama Islam yang diselenggarakan pada Hari Sabtu, 25 Februari 2023 dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Saipul Ashari Pane
Npm : 1901020274
Semester : VII (Tujuh)
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa di Smp Istana Hati Binjai

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk menulis Skripsi dengan Pembimbing.

Medan, 25 Februari 2023

Tim Seminar

Ketua Program Studi

(Dr. Riska Harfiani, M.Psi)

Sekretaris Program Studi

(Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I)

Pembimbing

(Prof. Dr. Akram, M.Pd)

Pembahas

(Juli Maini Sitepu, MA)

Diketahui/ Disetujui
A.n Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Zailani, MA



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Saipul Ashari Pane
Tempat & tanggal lahir : Langgapayung, 23 Maret 1997
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Status : Kawin
Alamat : Jl. Sawi Perumahan Berkah Rasya Rasidance Blok D
No. 3 Kelurahan Payaroba Kecamatan Binjai Barat
No HP : 0822-7328-6681
Email : yulisay646@gmail.com
Nama Ayah : Muhammad Lan Pane
Nama Ibu : Darpiah Siregar
Pendidikan Formal :
1. SD Negeri 114363 Sei Kanan Kab. Labuhan Batu Selatan, Prov. Sumatera Utara 2004-2010
2. SMP Negeri 1 Sei Kanan Kab. Labuhan Batu Selatan, Prov. Sumatera Utara 2010-2013
3. SMK Negeri 1 Sei Kanan Kab. Labuhan Batu Selatan, Prov. Sumatera Utara 2013-2016
4. Diterima sebagai mahasiswa S1 Program Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun 2019